

IN THE U.S. PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant: LERTDEE, Samruam Conf.:
Appl. No.: New Group:
Filed: November 18, 2003 Examiner:
For: GAME BOARD

L E T T E R

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, VA 22313-1450

November 18, 2003

Sir:

Under the provisions of 35 U.S.C. § 119 and 37 C.F.R. § 1.55(a), the applicant(s) hereby claim(s) the right of priority based on the following application(s):

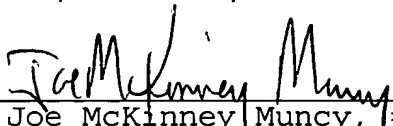
<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Filed</u>
THAILAND	078183	November 20, 2002

A certified copy of the above-noted application(s) is(are) attached hereto.

If necessary, the Commissioner is hereby authorized in this, concurrent, and future replies, to charge payment or credit any overpayment to Deposit Account No. 02-2448 for any additional fee required under 37 C.F.R. §§ 1.16 or 1.17; particularly, extension of time fees.

Respectfully submitted,

BIRCH, STEWART, KOLASCH & BIRCH, LLP

By  _____
Joe McKinney Muncy, #32,334

KM/cgc
4260-0141P

P.O. Box 747
Falls Church, VA 22040-0747
(703) 205-8000

Attachment(s)



BSKB 703-205-8000
4260-0141P
Lertdee
Nov. 18, 2003
1081

**The Kingdom of Thailand
Ministry of Commerce
Department of Intellectual Property**

Certificate

The attached documents are exact copies of the Thai Patent application described on the following page, as originally filed.

Application Number : 078183
Filing Date : November 20 , 2002

Issued on October 8, 2003

(Mr. Yanyong Phuangrach)

DIRECTOR GENERAL

Bangkok

 คำขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร <input checked="" type="checkbox"/> การประดิษฐ์ <input type="checkbox"/> การออกแบบผลิตภัณฑ์ <input type="checkbox"/> อนุสิทธิบัตร		สำหรับเจ้าหน้าที่	
		วันรับคำขอ ๓๐ พ.ย. ๒๕๔๙ วันยื่นคำขอ	เลขที่คำขอ 098183
คำขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร มาตรา 87 บุคคลใดยื่นขอรับสิทธิบัตรการประดิษฐ์หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือข้อความอันเป็นแก่นแท้แก่นักประดิษฐ์หรืออนุสิทธิบัตร ต้องระวางค่าธรรมเนียมไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าพันบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ		สิทธิบัตรการประดิษฐ์หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือข้อความอันเป็นแก่นแท้แก่นักประดิษฐ์หรืออนุสิทธิบัตร โดยการใช้กับแบบผลิตภัณฑ์ซึ่งประเภทผลิตภัณฑ์ต้องระวางค่าธรรมเนียมไม่เกินห้าพันบาทหรือทั้งจำทั้งปรับ A 63 F 7/00	
ข้าพเจ้าผู้ลงลายมือชื่อในคำขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรนี้ขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร ตามพระราชบัญญัติสิทธิบัตร พ.ศ. 2522 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติสิทธิบัตร (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2535 และ พระราชบัญญัติสิทธิบัตร (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2542		วันที่ออกสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร	เลขที่ประกาศโฆษณา เลขที่สิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร
ลายมือชื่อเจ้าหน้าที่			
1. ชื่อที่แสดงถึงการประดิษฐ์/การออกแบบผลิตภัณฑ์ กระดานสำหรับเล่นเกมส์			
2. คำขอรับสิทธิบัตรการออกแบบผลิตภัณฑ์นี้เป็นคำขอสำหรับแบบผลิตภัณฑ์อย่างเดียวกันและเป็นคำขอลำดับที่ ในจำนวน คำขอ ที่ยื่นในคราวเดียวกัน			
3. ผู้ขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร และที่อยู่ (เลขที่ ถนน ประเทศ) นางสาวรวม เลิศดี 3078 หมู่ 9 ตำบลลำโรงเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270		3.1 สัญชาติ ไทย 3.2 โทรศัพท์ 0-2393-2919 3.3 โทรสาร 3.4 อีเมล	
4. สิทธิในการขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร <input checked="" type="checkbox"/> ผู้ประดิษฐ์/ผู้ออกแบบ <input type="checkbox"/> ผู้รับโอน <input type="checkbox"/> ผู้ขอรับสิทธิโดยเหตุอื่น			
5. ตัวแทน(ถ้ามี)ที่อยู่ (เลขที่ ถนน จังหวัด รหัสไปรษณีย์) 5.1 ตัวแทนเลขที่ 5.2 โทรศัพท์ 5.3 โทรสาร 5.4 อีเมล			
6. ผู้ประดิษฐ์/ผู้ออกแบบผลิตภัณฑ์ และที่อยู่ (เลขที่ ถนน ประเทศ) นางสาวรวม เลิศดี 3078 หมู่ 9 ตำบลลำโรงเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270			
7. คำขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรนี้แยกจากหรือเกี่ยวข้องกับคำขอเดิม ผู้ขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร ขอให้ถือว่าได้ยื่นคำขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรนี้ ในวันเดียวกับคำขอรับสิทธิบัตรเลขที่ วันยื่น เพราะคำขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรนี้แยกจากหรือเกี่ยวข้องกับคำขอเดิมเพราะ <input type="checkbox"/> คำขอเดิมมีการประดิษฐ์หลายอย่าง <input type="checkbox"/> ถูกคัดค้านเนื่องจากผู้ขอไม่มีสิทธิ <input type="checkbox"/> ขอเปลี่ยนแปลงประเภทของสิทธิ			

หมายเหตุ ในกรณีที่ไม่อำระรายละเอียดได้ครบถ้วน ให้จัดทำเป็นเอกสารแนบท้ายแบบพิมพ์นี้โดยระบุหมายเลขกำกับข้อและหัวข้อที่แสดงรายละเอียดเพิ่มเติมดังกล่าวด้วย

8.การยื่นคำขออนุญาตราชอาณาจักร				
วันยื่นคำขอ	เลขที่คำขอ	ประเทศ	สัญลักษณ์จำแนกการประดิษฐ์ระหว่างประเทศ	สถานะคำขอ
8.1				
8.2				
8.3				
8.4 <input type="checkbox"/> ผู้ขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรขอสิทธิให้ถือว่าได้ยื่นคำขอนี้ในวันที่ได้ยื่นคำขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรในต่างประเทศเป็นครั้งแรกโดย <input type="checkbox"/> ได้ยื่นเอกสารหลักฐานพร้อมคำขอนี้ <input type="checkbox"/> ขอยื่นเอกสารหลักฐานหลังจากวันยื่นคำขอนี้				
9.การแสดงการประดิษฐ์ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้ขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรได้แสดงการประดิษฐ์ที่หน่วยงานของรัฐเป็นผู้จัด				
วันแสดง	วันเปิดงานแสดง	ผู้จัด		
10.การประดิษฐ์เกี่ยวกับจุลชีพ				
10.1 เลขทะเบียนฝากเก็บ		10.2 วันที่ฝากเก็บ	10.3 สถาบันฝากเก็บ/ประเทศ	
11.ผู้ขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร ขอยื่นเอกสารภาษาต่างประเทศก่อนในวันยื่นคำขอนี้ และจะจัดยื่นคำขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรที่จัดทำขึ้นเป็นภาษาไทยภายใน 90 วัน นับจากวันยื่นคำขอนี้ โดยขอยื่นเป็นภาษา <input type="checkbox"/> อังกฤษ <input type="checkbox"/> ฝรั่งเศส <input type="checkbox"/> เยอรมัน <input type="checkbox"/> ญี่ปุ่น <input type="checkbox"/> อื่นๆ				
12.ผู้ขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร ขอให้อธิบดีประกาศโฆษณาคำขอรับสิทธิบัตร หรือรับจดทะเบียน และประกาศโฆษณาอนุสิทธิบัตรนี้ หลังจากวันที่ 20 เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2546 <input checked="" type="checkbox"/> ผู้ขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรขอให้ใช้รูปเขียนหมายเลข 1 ในการประกาศโฆษณา				
13.คำขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรนี้ประกอบด้วย			14.เอกสารประกอบคำขอ	
ก. แบบพิมพ์คำขอ 3 หน้า			<input type="checkbox"/> เอกสารแสดงสิทธิในการขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตร	
ข. รายละเอียดการประดิษฐ์ หรือคำพรรณนาแบบผลิตภัณฑ์ 3 หน้า			<input type="checkbox"/> หนังสือรับรองการแสดงการประดิษฐ์/การออกแบบผลิตภัณฑ์	
ค. ข้อถ้อยสิทธิ 1 หน้า			<input type="checkbox"/> หนังสือมอบอำนาจ	
ง. รูปเขียน 4 รูป 4 หน้า			<input type="checkbox"/> เอกสารรายละเอียดเกี่ยวกับจุลชีพ	
จ. ภาพแสดงแบบผลิตภัณฑ์ <input type="checkbox"/> รูปเขียน รูป 1 หน้า <input type="checkbox"/> ภาพถ่าย รูป หน้า			<input type="checkbox"/> เอกสารการขอรับวันยื่นคำขอในต่างประเทศเป็นวันยื่นคำขอในประเทศไทย	
ฉ. บทสรุปการประดิษฐ์ หน้า			<input type="checkbox"/> เอกสารขอเปลี่ยนแปลงประเภทของสิทธิ <input type="checkbox"/> เอกสารอื่น ๆ	
15. ข้าพเจ้าขอรับรองว่า <input checked="" type="checkbox"/> การประดิษฐ์นี้ไม่เคยยื่นขอรับสิทธิบัตร/อนุสิทธิบัตรมาก่อน <input type="checkbox"/> การประดิษฐ์นี้ได้พัฒนาปรับปรุงมาจาก.....				
16.ลายมือชื่อ (<input checked="" type="checkbox"/> ผู้ขอรับสิทธิบัตร / อนุสิทธิบัตร; <input type="checkbox"/> ตัวแทน)				

มาตรา 87 บุคคลใดยื่นขอรับสิทธิบัตรการประดิษฐ์หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์หรืออนุสิทธิบัตร โดยการแสดงข้อความอันเป็นเท็จแก่พนักงานเจ้าหน้าที่เพื่อให้ได้ไปซึ่งสิทธิบัตรหรืออนุสิทธิบัตร ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าพันบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

หมายเหตุ บุคคลใดยื่นขอรับสิทธิบัตรการประดิษฐ์หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรืออนุสิทธิบัตร โดยการแสดงข้อความอันเป็นเท็จแก่พนักงานเจ้าหน้าที่ เพื่อให้ได้ไปซึ่งสิทธิบัตรหรืออนุสิทธิบัตร ต้องระวางโทษจำคุกไม่เกินหกเดือน หรือปรับไม่เกินห้าพันบาท หรือทั้งจำทั้งปรับ

รายละเอียดการประดิษฐ์

ชื่อที่แสดงการประดิษฐ์กระดานสำหรับเล่นเกมส

1. ลักษณะและความมุ่งหมายของการประดิษฐ์

5 การประดิษฐ์นี้เป็นการประดิษฐ์ที่เกี่ยวข้องกับกระดานเล่นเกมส ซึ่งมีลักษณะเป็นกล่องสี่เหลี่ยม ด้านบนเป็นแผ่นกระดานและตารางสำหรับเล่นเกมสสามารถปรับระดับได้ถึง 6 ระดับ ซึ่งการปรับระดับของการเล่นเกมสในแต่ละประเภทของเกมสที่แผ่นกระดานเกมส มีจอแสดงตัวเลขเพื่อบันทึกจำนวนการเล่นหรือบอกตัวเลขการเล่นเกมที่ ซึ่งกระดานเล่นเกมสโดยทั่วไปจะเป็นกระดาษและการนับจำนวนการเล่นหรือการนับจำนวนครั้งของการเล่นจะใช้ลูกเต๋าทอดและไม่สามารถนำไปเล่นกับกระดานไปเล่นเกมสประเภทอื่นได้

10 การประดิษฐ์นี้ได้พัฒนาเกมสกระดานขึ้นมาใหม่ซึ่งเรียกว่าเกมสหมากซัน (X-STEPS GAME) ซึ่งเป็นเกมสที่ผสมผสานระหว่างเกมสหมากล้อม (GO) เกมสหมากหนีบ (OTHELLO หรือ REVERSI) เกมสหมากกรุก (CHESS) เกมสหมากฮอส (CHECKER) เกมหมากข้าม (BLACK GAMMON) เกมสกระดานที่ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะต้องทำการสุ่มตัวเลข 0-9 เพื่อกำหนดแถว (ROW) สำหรับวางหมากลงบนกระดาน เมื่อผู้เล่นวางตัวหมากลงบนกระดานจนครบหรือเต็มแนว (COLUMN) สุดท้ายท้ายทั้งสี่ด้านแล้ว แม้นในแถวอื่นจะยังมีช่องว่างเหลืออยู่เกมสก็จะหยุดในขั้นนั้น 15 ๆ ผู้เล่นจะต้องนำตัวหมากที่อยู่ริมสุดทั้ง 4 ด้านออกและวางตัวหมากในขั้นต่อไป และกติกาการเล่นแต่ละขั้นจะแตกต่างกันออกไป ดังนั้นหากใช้กระดานเกมสที่เป็นกระดาษแผ่นเรียบธรรมดา เมื่อผู้เล่นเล่นจบลงในแต่ละขั้นจะต้องนำตัวหมากที่วางอยู่ริมสุดในแต่ละขั้นออกเพื่อเล่นเกมสในขั้นถัดไป และหากผู้เล่นไม่นำตัวหมากออกจากขั้นที่เล่นผ่านไปแล้ว จะทำให้การเล่นเกมสในขั้นถัดไป 20 ผิดพลาด ดังนั้นจึงต้องใช้กระดานเล่นเกมส ที่ประดิษฐ์ขึ้นมาใช้สำหรับการเล่น ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับกติกาของเกมส ซึ่งกระดานเล่นเกมสที่ประดิษฐ์นี้ในแถวหรือคอลัมน์ (แนว) ของแต่ละขั้นจะลดลงได้เมื่อเกมสในขั้นนั้นสิ้นสุดลงเพื่อสะดวกต่อการแยกตัวหมากที่ต้องเก็บออกไป และการปรับระดับของกระดานเกมสนี้จะเป็นการกำหนดพื้นที่สำหรับเล่นเกมสในขั้นถัดไปด้วย อีกทั้งกระดานเล่นเกมสที่ประดิษฐ์ขึ้นมานี้ยังสามารถที่จะนำไปใช้ในการเล่นเกมสกระดานประเภทอื่น ๆ ได้ 25 เกมสหมากกรุกไทยและสากล (CHESS) เกมสหมากฮอส (CHECKER) เกมสหมากล้อม (GO) เกมสหมากหนีบ (OTHELLO REVERSI) เกมสตัวอักษร (SCRABBLE) (SNAKE & LADDER) รวมถึงเกมสจิกซอร์ โดยอาศัยการจัดทำกระดานเล่นเกมสเป็นกล่องพลาสติกสี่เหลี่ยมจัตุรัส ด้านข้างกล่องเกมสมีจอแสดงตัวเลขบอกจำนวนนับและ ภายในประกอบด้วยแผ่นพลาสติกวงกลมที่ภายใต้ได้ติดกับที่ขีดยึดติดกับฐานกล่องด้านบนของแผ่นพลาสติกวงกลมมีขาหรือแกนสำหรับปรับระดับ 30 ขีดติดด้วยเรซินขึ้นรูปพื้นเพื่องาน 4 ชิ้น เพื่อใช้เป็นตัวกำหนดระดับขั้นของกระดานเกมส ซึ่งสามารถปรับระดับได้ 6 ระดับ แผ่นรองกระดานเกมสเป็นพลาสติกขึ้นรูปเจาะรูเพื่อบังคับมิให้

กระดานเกมส์ด้านบนแต่ละชั้นขยับในขณะที่ปรับระดับ แผ่นกระดานเกมส์ด้านบนมีทั้งสิ้น 7 ชั้น รวมชั้นที่ติดกับตัวกล่องเกมส์และแผ่นเกมส์ในแต่ละชั้นด้านใต้มีล้อเลื่อน ซึ่งจะวางกดทับลงบนพื้น เพื่อเรขาคณิตเพื่อการปรับระดับขึ้นลงของชั้นเกมส์

2. สาขาวิทยาการที่เกี่ยวข้องกับการประดิษฐ์

5 การประดิษฐ์นี้จัดอยู่ในหมวดวิศวกรรมการประดิษฐ์

3. ภูมิหลังของศิลป หรือวิทยาการที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากกระดานเล่นเกมในปัจจุบันซึ่งรวมทั้งเกมส์หมากระดาน (GAMES) และเกมส์
 10 ค่อดักอักษรในแต่ละเกมส์ต้องใช้กระดาน โดยเฉพาะเป็นกระดานสำหรับเล่นเกมซึ่งก่อให้เกิด
 ปัญหาในการจัดเก็บกระดานเกมส์ต่าง ๆ และหากผู้เล่นเกมส์มีความประสงค์ที่จะเล่นเกมใน
 หลาย ๆ เกมส์ ก็จะต้องมีกระดานเกมส์หลาย ๆ กระดาน รวมถึงการพกพาติดตัวไปในสถานที่ต่าง ๆ
 นอกจากนี้กระดานเกมส์ส่วนใหญ่สำหรับเกมส์ค่อดักอักษร (SCRABBLE) จะผลิตด้วยกระดาษทำ
 ให้ไม่สามารถใช้งานได้นาน รวมทั้งเกมส์กระดานบางชนิดเหมาะสำหรับผู้ใหญ่บางเกมส์เหมาะ
 สำหรับเด็กทำให้กระดานเกมส์ที่ผู้เล่นซื้อมาใช้ประโยชน์ได้ไม่เต็มที่สำหรับสมาชิกทุกคนใน
 ครอบครัว ดังนั้นในการประดิษฐ์นี้นอกจากจะสามารถนำมาใช้เล่นเกมมากขึ้น ในช่วงต้นแล้ว ยัง
 15 สามารถนำมาเล่นเกมหมากระดานหรือเกมส์ที่ใช้กระดานเป็นอุปกรณ์ประเภทอื่นได้ ทั้งนี้เพียง
 แต่เพิ่มเติมอุปกรณ์เสริม (OPTION) ซึ่งผลิตจากกระดาษบางวางลงบนกระดานเกมส์นี้เท่านั้น
 กระดานเกมส์นี้ทำให้ผู้เล่นเกิดความสะดวกในการจัดเก็บและยังช่วยลดค่าใช้จ่ายในการจัดซื้อ
 กระดานเกมส์ในประเภทอื่น ๆ รวมถึงสะดวกในการพกพาไปในสถานที่ต่าง ๆ และเกิดประโยชน์
 ต่อสมาชิกทุกคนในครอบครัวในอันที่จะเล่นเกมประเภทอื่น ๆ

20 4. การเปิดเผยการประดิษฐ์โดยสมบูรณ์

การประดิษฐ์นี้เกี่ยวข้องกับกระดานเล่นเกมซึ่งมีลักษณะเป็นกล่องพลาสติกโดยสามารถ
 ปรับระดับได้ 6 ระดับ เพื่อให้เหมาะสมกับเกมส์ประเภทต่าง ๆ ซึ่งการปรับระดับกระทำได้โดย
 หมุนปุ่มบังคับที่อยู่ด้านข้างของกระดานซึ่งเมื่อขึ้นสูงสุดถึงชั้นที่ 6 แล้วจะมีลักษณะแบนราบเสมอ
 และด้านข้างของกระดานเกมส์ด้านหนึ่งติดตั้งจอ เพื่อแสดงตัวเลขจำนวนนับในแต่ละเกมส์

5. ขั้นตอนการประดิษฐ์

รูปที่ 1 ฐานหรือกล่องกระดานเล่นเกมซึ่งทำด้วยไม้หรือพลาสติกมีลักษณะเป็นกล่องสี่เหลี่ยมจัตุรัส(1) ภายในกล่องประกอบด้วยแผ่นพลาสติกวงกลม(2) และบนแผ่นพลาสติกวงกลมเป็นพลาสติกรูปพื้นเพื่อง (3) ด้านข้างของแผ่นพลาสติกวงกลมมีเพียงตัวหนอนโค้ง (4) ประกอบไว้ใช้สำหรับหมุนแผ่นพลาสติกวงกลมให้เคลื่อนไปตามตำแหน่งที่ต้องการหรือตามจำนวนเกมที่

5 จะเล่นในแต่ละเกม และต่อเชื่อมเข้ากับปุ่มบังคับ(5) ที่ติดตั้งไว้ด้านข้างของฐานหรือกล่องกระดานเล่นเกม นอกจากนั้น ภายในกล่องได้ติดตั้งแผงวงจรไฟฟ้า (6) เชื่อมต่อกับสวิทช์เปิดและจอแสดงหมายเลขจำนวนนับและจำนวนครั้งในการเล่นแต่ละครั้งโดยใช้ไฟฟ้าจากแบตเตอรี่ (7)

รูปที่ 2 ผังแสดงการติดตั้งอุปกรณ์อยู่บนด้านข้างแผ่นพลาสติกวงกลม (2) ประกอบด้วยเพียงตัวขับ(8) ทำให้แผ่นพลาสติกหมุนได้เป็นวงกลม ได้แผ่นกระดานเล่นเกมแต่ละแผ่นมี

10 ล้อเลื่อนขนาดเล็กยึดติดตรงกึ่งกลางแผ่นทั้งสี่ด้าน(9) เพื่อให้แผ่นกระดานเล่นเกมเลื่อนขึ้นลงปรับระดับได้ ตำแหน่งการติดตั้งคลัทช์ลูกปืน(10) เพื่อให้ฐานแผ่นพลาสติกวงกลมหมุนได้

รูปที่ 3 แผ่นพลาสติกสี่เหลี่ยม (11) เจาะรูจำนวน 24 รู เป็นแผ่นบังคับการปรับระดับขึ้นลงของแผ่นกระดานเล่นเกม โดยวางอยู่เหนือฐานหรือกล่องกระดานเล่นเกม (1) ซึ่งรูที่เจาะไว้

15 จำนวน 24 รู จะตรงกับแผ่นพลาสติกรูปพื้นเพื่อง (3) เพื่อใช้บังคับแผ่นกระดานเล่นเกมแต่ละชั้นให้ขึ้นลงโดยไม่ติดขัดหรือไม่ทำให้แผ่นกระดานเล่นเกมอื่นขยับในระหว่างเล่นเกม

รูปที่ 4 แสดงให้เห็นแผ่นกระดานเล่นเกมแต่ละชั้นสามารถปรับระดับขึ้นลงได้ 6 ระดับ ซึ่งได้แผ่นกระดานเล่นเกมแต่ละชั้นจะมีล้อเลื่อนขนาดเล็กยึดติดอยู่ข้างใต้ (9) เพื่อให้แผ่น

กระดานเล่นเกมเลื่อนขึ้นลงปรับระดับได้ ด้านข้างของฐานหรือกล่องแผ่นกระดานเล่นเกม (1)

20 ติดตั้งปุ่มบังคับ (5) เพื่อบังคับการเลื่อนตำแหน่งของแผ่นกระดานเล่นเกมแต่ละชั้น ติดตั้งสวิทช์เปิด (12) และจอแสดงหมายเลขนับจำนวนหรือจำนวนครั้งในการเล่น (13) ต่อเชื่อมกับแผงวงจรไฟฟ้าควบคุม(6) โดยใช้ไฟฟ้าจากแบตเตอรี่ (7)

6. วิธีการประดิษฐ์ที่ดีที่สุด

ตามที่กล่าวไว้แล้วในหัวข้อการเปิดเผยรายละเอียดการประดิษฐ์โดยสมบูรณ์

ข้ออธิสทธิ

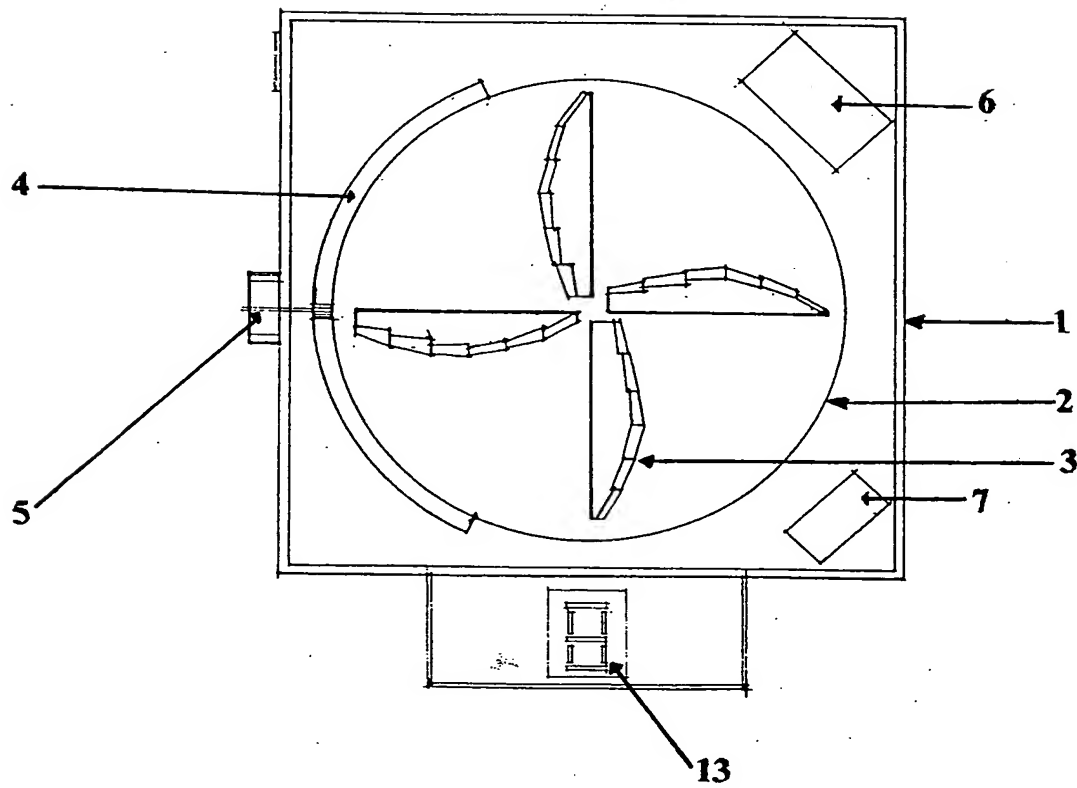
1. กระดานเล่นเกมสัปรับระดับขึ้นลงได้ 6 ระดับ ประกอบด้วยฐานเป็นกล่องสี่เหลี่ยมจัตุรัสทำด้วยไม้หรือพลาสติก ด้านข้างของฐานหรือกล่องสี่เหลี่ยมติดตั้งปุ่มบังคับสวิตปิด-เปิด และจอแสดงหมายเลข ภายในกล่องประกอบด้วยแผ่นพลาสติกวงกลมและบนแผ่นพลาสติกวงกลมมี
5 แผ่นพลาสติกรูปพื้นเพื่องยึดติด ด้านข้างของแผ่นพลาสติกวงกลมมีเพื่องตัวหนอนโค้งประกบอยู่ และต่อเชื่อมเข้ากับปุ่มบังคับที่ติดตั้งไว้ด้านข้างของกล่องสี่เหลี่ยม นอกจากนี้ ภายในกล่องได้ติดตั้งแผงวงจรไฟฟ้าเชื่อมต่อกับสวิตปิด-เปิดและจอแสดงหมายเลข และติดตั้งแบตเตอรี่เพื่อจ่ายไฟไปยังวงจรไฟฟ้า
2. บนด้านข้างแผ่นพลาสติกวงกลมตามข้ออธิสทธิ 1 ติดตั้งเพื่องตัวจับและได้แผ่น
10 พลาสติกวงกลมติดตั้งตลับลูกปืน ได้แผ่นกระดานเล่นเกมสัแต่ละแผ่นติดตั้งล้อเลื่อนขนาดเล็กยึดติดไว้ตรงกึ่งกลางแผ่นทั้งสี่ด้าน
3. เหนือพลาสติกรูปพื้นเพื่องตามข้ออธิสทธิ 1 เป็นแผ่นพลาสติกสี่เหลี่ยมเจาะรู
จำนวน 24 รู ซึ่งรูที่เจาะไว้ตรงกับตำแหน่งพื้นเพื่อง
4. เหนือแผ่นพลาสติกเจาะรูจำนวน 24 รู ตามข้ออธิสทธิ 3 เป็นแผ่นกระดานเล่นเกมสัทำ
15 ด้วยพลาสติกสี่เหลี่ยมมีขนาดเล็กลงวางเรียงกันตามลำดับ จำนวน 6 แผ่น ได้แผ่นกระดานเล่นเกมสัแต่ละแผ่นมีล้อเลื่อนขนาดเล็กยึดติดอยู่ตรงกลางทั้งสี่ด้าน ซึ่งแกนล้อเลื่อนจะสอดทะลุลงไปพื้นเพื่อง

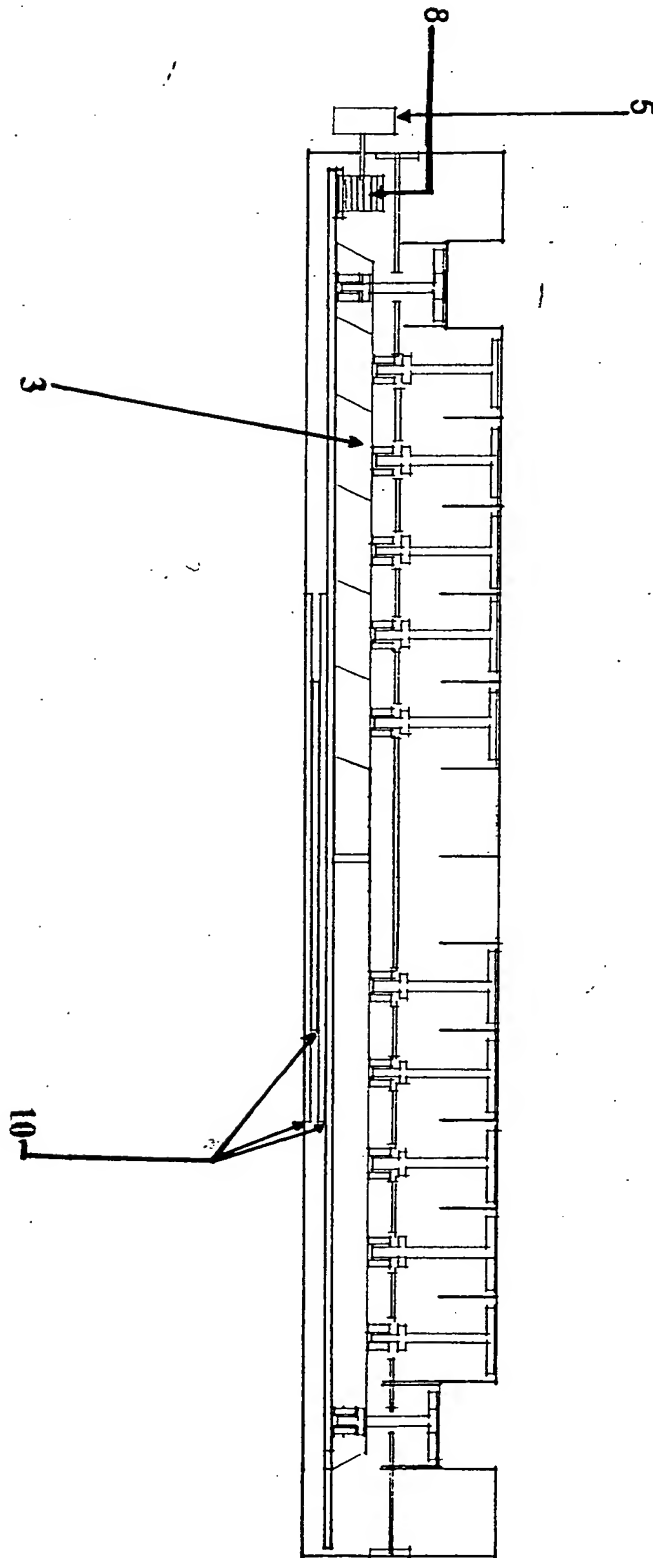
บทสรุปการประดิษฐ์

- 5 การประดิษฐ์นี้จะเกี่ยวกับกระดานเล่นเกมที่สามารถปรับระดับการเล่นหรือปรับระดับตำแหน่งของกระดานเล่นเกมได้ถึง 6 ตำแหน่งเพื่อให้เหมาะสมกับเกมสในแต่ละประเภท ซึ่งการปรับระดับนี้จะกระทำได้โดยการหมุนปุ่มบังคับไปทางด้านซ้ายหรือขวา กระดานเกมส ก็จะยกตัวสูงขึ้นในตำแหน่งต่าง ๆ ที่ต้องการโดยการเคลื่อนตัวของกระดานเกมสในแต่ละชั้นนั้นถูกกำหนดด้วยแกนบังคับ ที่วางทับลงบนแผ่นบังคับ ที่เจาะรู โดยแกนบังคับผ่านรูบังคับ และวางอยู่บนแผ่นพลาสติกขึ้นฟีนเพื่ออง ตามตำแหน่งการขึ้นลงในแต่ละชั้นของเกมส



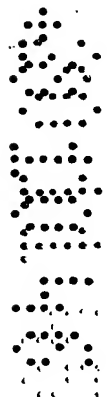
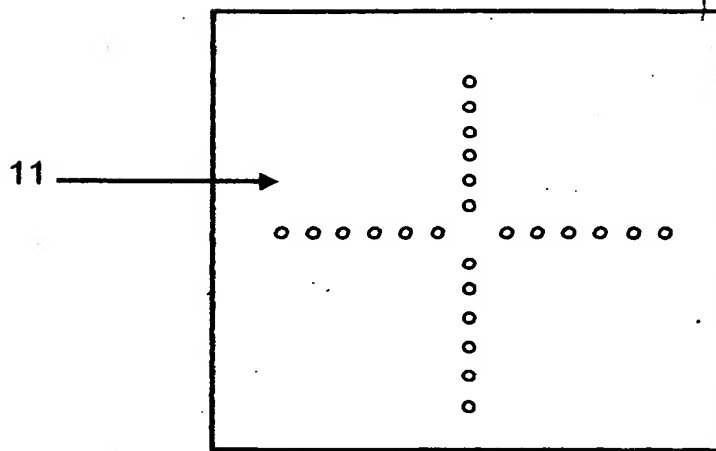
รูปที่ 1





รูปที่ 2

รูปที่ 3



รูปที่ 4

